

## Pressaussendung

Wien, 17.05.2022

### **BUDDY4ALL – JUNG UND ALT DIGITAL BESSER ZUSAMMENBRINGEN**

Eine digitale Plattform zur Förderung der sozialen Eingliederung und Unterstützung durch das Angebot generationsgreifender Aktivitäten

Wien (AIT): Ein neues europäisches Forschungsprojekt unter der Leitung des AIT Austrian Institute of Technology schlägt eine Brücke zwischen den Generationen, um die soziale Zugehörigkeit von Senior:innen und jungen Erwachsenen zu fördern. Buddy4All zielt darauf ab, eine generationenübergreifende, virtuelle und professionelle Unterstützung für ältere und jüngere Erwachsene in einer noch nie dagewesenen Form zu bieten. Es werden ortsbezogene („location-based“) Mixed-Reality-Spiele und kognitive Trainings entwickelt, um in einem neuartigen und einzigartigen Ansatz effektive Unterstützung und generationenübergreifende Aktivitäten für die geistige und körperliche Gesundheit in Kombination mit allzeitiger Motivation und Spaß zu bieten. Das Projekt wird durch das EU-Programm AAL JP und nationale Förderstellen in Österreich (Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft FFG), der Schweiz (Switz Innovation Agency Innosuisse) und Portugal (Fundação para a Ciência e Tecnologia FCT) kofinanziert.

#### **Herausforderungen bei Alt und Jung**

Mit der zunehmenden Überalterung der Gesellschaft nimmt die Zahl der alleinlebenden älteren Menschen stetig zu. Die Auswirkungen dieses Trends werden durch den Rückgang der geistigen Gesundheit und der körperlichen Fitness noch verschärft, was zu Rückzug, Angst vor dem Ausgehen und schließlich zu sozialer Ausgrenzung führen kann. Ältere Menschen fühlen sich oft von der heutigen Technologie überfordert. Vielfach haben sie niemanden, der sie bei ihren wiederkehrenden Problemen (z. B. technischen Problemen) unterstützt. Die Corona-Krise hat zudem bei älteren Menschen eine Zunahme der Vereinsamung und Isolation bewirkt. Aber auch junge Menschen haben aktuell ihre Probleme. Untersuchungen zeigen, dass die Covid-19 Pandemie vor allem bei Jugendlichen für negative Auswirkungen auf die psychische Gesundheit, psychosomatische Beschwerden und Ängste gesorgt hat – bedingt durch Home-Schooling, den stark eingeschränkten physischen Kontakt zu Freunden sowie fehlende Alltagsstrukturen.

Jugendliche, die aus schwierigen Familiensituationen kommen, haben oftmals keine erwachsenen Vorbilder, denen sie vertrauen können.

#### **Digitale Plattform unterstützt generationsübergreifend**

Buddy4All fördert die geistige und physische Gesundheit, bietet generationenübergreifende Interaktion zwischen jüngeren und älteren Generation, virtuelle persönliche Unterstützung bei alltäglichen Aktivitäten sowie professionelle Unterstützung (z.B. von Sozialarbeiter:innen, Pfleger:innen, etc.) bei sensiblen Fragen. Analog zum Buddy-Prinzip setzt das Projekt auf die Idee, dass Benutzer:innen stets eine/n Begleiter:in und eine Ansprechpartner:in haben. Das System inkludiert dabei gleich drei Arten von Buddies: „Real Buddies“ (sowohl jüngere als auch ältere

Erwachsene), „Virtual Buddies“ (computerunterstützte Hilfe) sowie „Professional Buddies“ (professionelle Pfleger:innen und Sozialarbeiter:innen). Das Buddy-System soll unterschiedlicher Funktionalitäten beinhalten, die im Forschungsprojekt gemeinsam mit den potentiellen Nutzer:innen in Workshops entwickelt werden sollen, um eine hohe Benutzerfreundlichkeit und Inanspruchnahme zu erreichen. Damit soll das Projekt sowohl das Wohlbefinden als auch einen aktiven Lebensstil von jüngeren sowie von älteren Erwachsenen verbessern. Mithilfe einer mobilen App und einer neuartigen Mixed-Reality-Brille wird Buddy4All persönliche Unterstützung bieten. Buddy4All zielt auf eine generationenübergreifende Verbindung älterer und jüngerer Erwachsener ab und ermöglicht eine generationenübergreifende Interaktion, bei der ältere und jüngere Erwachsene von den Erfahrungen des jeweils anderen profitieren. Dazu gehören „Location-Based“ MR-Spiele, bei denen Jugendliche gemeinsam mit Senior:innen spielen können die sich an einem anderen Ort befinden. Die Jugendlichen sehen dabei virtuelle Elemente in die Realität eingeblendet und müssen sich dabei in der realen Welt von Ort zu Ort bewegen, um diese zu finden. SeniorInnen können auf einem Tablet mitverfolgen was die Jugendlichen sehen und so gemeinsam Rätsel lösen. Weiters wird eine Kombination von kognitiven und physischen Training angeboten um Aktivität und Spaß zu herkömmlichen Gehirntrainings hinzuzufügen. Die Applikation wird durch eine Kombination aus virtueller, professioneller und generationsübergreifender Unterstützung ergänzt. Dies führt einerseits zu dem Gefühl sozialer Zugehörigkeit sowie zur Förderung der geistigen und physischen Fitness, um das persönliche Wohlbefinden zu erhalten, was zu einem gesunden Lebensstil führt.

Als Projektkoordinator bringt AIT seine langjähriges Know-how in den Bereichen Bilderkennung, Virtual- und Augmented Reality, Messung von Benutzererfahrungen sowie mit der Entwicklung virtueller Unterstützung und digitalen Trainingsmethoden ein. Elisabeth Broneder, Projektkoordinatorin im AIT Center for Digital Safety & Security: „Im Projekt Buddy4All nutzen wir neuartige digitale Technologien, um ältere, aber auch jüngere Menschen auf unterhaltsame Weise zusammenzubringen und in ihrem Alltag zu unterstützen. Indem beide Zielgruppen auf diese Weise gegenseitig von ihren Erfahrungen profitieren, fördern wir nicht nur die soziale Inklusion, sondern schaffen auch generationsübergreifendes Verständnis füreinander und gegenseitiges Vertrauen.“ Informatiker Miroslav Sili vom AIT Center for Technology Experience verweist auf den nutzerzentrierten Ansatz und die agile Entwicklung neuartiger digitaler Methoden und Lösungen: „Im Projekt ist uns die Erhebung und die Berücksichtigung von tatsächlichen und akuten Wünschen und Bedürfnissen der zukünftigen Nutzer:innen besonders wichtig. Aus diesem Grund freuen wir uns umso mehr, dass sowohl Senioren- als auch Jugend-Organisationen und Expert:innen am Projekt beteiligt sind.“

### Die Projektpartner

Die Entwicklung von Buddy4All erfordert einen ganzheitlichen und interdisziplinären Ansatz. Expert:innen aus den Bereichen Informatik, Softwareentwicklung, Human-Computer-Interaction, Softwarearchitektur, User Interface Design, Psychologie und soziale Arbeit sind daher an dem Projekt beteiligt. Die Projektpartner im Konsortium sind: AIT Austrian Institute of Technology (Projektkoordinator, AR/VR, virtuelle Support-Systeme, Österreich), SALUMENTIS OG (Mental Health Software, Österreich), soultank AG (Human-Centred Design, Schweiz), Kresk Tecnologias de Informação, Lda. (UI und mobile Anwendungen, Portugal), GedächnistrainingsAkademie e.U. (kognitives Training, Österreich), Jugendinitiative Triestingtal (soziale Dienste für junge Erwachsene, Österreich) und terzStiftung (Dienstleister in der Altersarbeit, Schweiz).

**Kontakt:**

Mag. Michael H. Hlava  
Head of Corporate and Marketing Communications  
AIT Austrian Institute of Technology  
T +43 (0)50550-4014  
[michael.hlava@ait.ac.at](mailto:michael.hlava@ait.ac.at) | [www.ait.ac.at](http://www.ait.ac.at)

Mag. (FH) Michael W. Mürling  
AIT Austrian Institute of Technology  
Center for Digital Safety & Security  
Marketing and Communications  
T +43 (0)50550-4126  
[michael.muerling@ait.ac.at](mailto:michael.muerling@ait.ac.at) | [www.ait.ac.at](http://www.ait.ac.at)

Mag. Dr. Christine Wahlmüller-Schiller  
AIT Austrian Institute of Technology  
Center for Technology Experience  
Marketing and Communications  
T +43 (0)50550-4537  
[christine.wahlmueller-schiller@ait.ac.at](mailto:christine.wahlmueller-schiller@ait.ac.at) | [www.ait.ac.at](http://www.ait.ac.at)